ПРОТИВНИКИ

Здесь ты найдешь список интересных противников, которых ты можешь использовать для создания персонажам дополнительных проблем. Помимо описанных противников, тут также расположены правила и принципы, которые помогут тебе создавать собственных злодеев.

ПРАВИЛА

Каждый противник имеет собственные **ходы**, по аналогии с ходами Ведущего. Также каждый противник имеет **цель**, к которой стремится, **урон**, который наносит в прямом противостоянии, максимальное количество **ранений**, которое он может пережить.

Противники не являются простыми фишками на карте. Каждый из них обладает собственной целью, а потому будет действовать исходя из нее. Если пират жаждет наживы, то, как только шанс разбогатеть станет мизерным, бандит обратится в бега.

Старайся сделать противников «живыми» — у них тоже есть желания, недостатки, собственное видение мира. Шаблонный бравый десантник не так интересен, как ветеран трех войн, переживший потерю друзей и несколько ранений. Чем больше деталей ты будешь выдавать игрокам во время игры, тем более интересной получится история.

Каждый злодей в этой книге обладает своими ходами, которые ты можешь использовать вместе со своими обычными ходами Ведущего. Но не стесняйся расширять набор — настольная ролевая игра хороша как раз тем, что в ней ты ограничен лишь своей логикой и фантазией.

СОЗДАВАЯ СОБСТВЕННЫХ ПРОТИВНИКОВ

Правила создания собственных противников очень простые. С их помощью ты можешь буквально на лету создавать собственные варианты злодеев или же модифицировать уже описанные в этой книги.

Для того, чтобы начать, ты должен выбрать один из шаблонов, который на твой взгляд лучше всего подходит под твой замысел. В зависимости от шаблона ты получишь набор качеств, которые тебе нужно будет определить перед тем, как выпускать своего противника на встречу персонажам.

Банда: Каждый отдельный член банды — слабый и не очень опасный противник, но все вместе они уже могут устроить проблемы персонажам. Например, уличные банды промгородов Шакара, мелкие племена с Пандоры, падальщики, обитающие на равнинах Анхилла.

Урон: 2 | **Ранения**: 4 | **Ходы**: 2

Отряд: Это слаженная группа профессионалов своего дела. Обычно группа состоит не более чем из десятка бойцов и зачастую имеет перед собой четкие цели и задачи. Например, спецназ полицейских сил Федерации, взвод бойцов Абсолюта, ...

Урон: 3 | **Ранения**: 2 | **Ходы**: 3

Соло: Этот противник действует строго в одиночку, и оттого особенно опасен. Зачастую в этой роли выступают профессионалы высокого класса, а также уникальные представители технопарка Машины.

Урон: 2 | **Ранения**: 2 | **Ходы**: 4

После того, как выбран шаблон, ты должен определиться с ходами, доступными противнику. Список примерных ходов ты уже видел ранее в этом разделе правил, и ты можешь придумывать собственные ходы.

Ты можешь перекидывать значения между характеристиками так, как считаешь нужным, но постарайся не опускать их значение ниже 2.

Например, твоя особенная банда может иметь такие характеристики: Урон 3, Ранения 3, Ходы 2,

если ты считаешь, что они известны своей жестокостью и отменными боевыми качествами.



ХОДЫ ПРОТИВНИКОВ

- Агент: Если противника атакует сразу несколько персонажей, каждая результативная (то есть причинившая агенту урон) атака также наносит 1 урон одному из атакующих.
- Броня X: Противник имеет Защиту X. X может быть равно числу от 1 до 5.
- Гигант: Противник превосходит человека в росте, весе и физической силе. Он всегда выигрывает в прямом силовом соревновании и может расшвыривать людей как котят.
- Двое на одного: Противник наносит +1 урона, когда атакует цель меньшей численности.
- Девастатор: Когда персонаж получает результат 6–, его Защита понижается на 1 до конца боя.
- Засада: Противник всегда атакует из засады, поэтому персонажи должны игнорировать угрозу первым действием или тут же получат урон.
- Контратака: Персонаж, атакующий этого противника, всегда получает от него ответную атаку.
- Машина: Противник является дроном Машины, поэтому прошел полную переделку. Теперь это больше робот, нежели живое существо. Дрон получает следующие свойства:
    - Единый разум: Если тебя видит один дрон, тебя видят все дроны.
    - Фанатик: Дрон не может обратиться в бегство и до конца выполняет поставленную задачу.
    - Машина: Дрон игнорирует весь урон от одной атаки, полученной во время сражения. Какой — решает Ведущий.
- Огонь на подавление: Цель вынуждена игнорировать угрозу при попытке хоть как-то действовать или получит урон от плотного огня.
- Особо опасен: Этот противник настолько опасен, что Ведущий может использовать жесткий ход даже тогда, когда персонаж получает результат 7–9.
- Подручные средства: Любители часто не имеют нормального оружия, поэтому пользуются тем, что попадается под руку. Это и хорошо, и плохо — такой противник всегда вооружен, но наносит только половину (округление вниз, минимум 1) урона цели в броне.
- Потрошитель: Противник одержим жаждой убийства, поэтому будет атаковать свою жертву до тех пор, пока не убьет ее. Если это ставит его самого в опасное положение, он может не обратить на это внимание.
- Разделяй и властвуй: Один раз за бой персонаж, получивший результат 7–9 вместо этого получает результат 6–.
- Repo X: Урон противника увеличивается на X. X может быть равно числу от 1 до 3.
- Скрытный: Пока противник не начал действовать, его практически невозможно обнаружить без применения сканера.
- Телохранитель: Пока этот противник в строю, его подзащитный не может быть атакован.
- Трусливый: Как только противник понимает, что у него нет шансов победить, он обращается в бегство.
- Фанатик: Фанатики очень опасны, так как готовы на все ради достижения цели. Например, такой противник не ведает страха.
- Энергетический щит: Противник полностью игнорирует первое ранение, полученное в бою.
- Юркий: Противник необычайно подвижен, без проблем перемещается на пересеченной местности и может буквально бегать по стенам.